

Н.П. Плахотнюк

канд. пед. наук

Житомирський державний університет імені Івана Франка

НАВЧАЛЬНО-ІГРОВЕ ПРОЕКТУВАННЯ ЯК ІНТЕРАКТИВНА ДИДАКТИЧНА ТЕХНОЛОГІЯ ІНШОМОВНОЇ ПІДГОТОВКИ СТУДЕНТІВ

Формування готовності студентів до іншомовної професійно-орієнтованої діяльності вимагає використання інноваційних технологій та методів у навчанні іноземній мові, які б уможливили активізацію процесу підготовки студентів до майбутньої професійної діяльності. Такою технологією, на нашу думку, є навчально-ігрове проектування, яке спрямоване на розвиток творчих, аналітичних здібностей, критичного мислення, саморозвиток та формування рефлексивних умінь і забезпечує відтворення реальних умов майбутньої професійної діяльності.

Навчальне проектування трактується як комплекс вправ або завдань, які передбачають організовану, тривалу, значиму для студентів самотійну дослідну діяльність іноземною мовою, яка виконується як в аудиторії, так і у позааудиторний час. Основними завданнями проектної технології є: передача студентам певних знань, навчання здобувати їх самотійно і вміння застосовувати для розв'язання нових практично орієнтованих завдань; сприяння студентам у здобутті комунікативних навичок; розширення кола спілкування студентів, ознайомлення з різними точками зору на одну проблему; формування вміння студентів користуватись дослідницькими прийомами (збирати необхідну інформацію, аналізувати її з різних точок зору, висувати гіпотези, робити висновки [1, с. 132].

Грунтовними є наукові розробки В. Копилової, яка вважає проектування одним із ефективних засобів активізації студентів в процесі вивчення іноземної мови. Воно вимагає від студента самотійного планування, створення і захисту свого проекту, тобто активного включення в процес комунікативної діяльності. Навчальний проект – це комплекс пошукових, дослідницьких, розрахункових,

графічних та інших видів робіт, які виконує студент самостійно з ціллю практичного або теоретичного рішення поставленої проблеми [2, с. 18-20].

Процесуальність технології навчально-ігрового проектування полягає у створенні студентами ігрового проекту відповідно до його основних етапів під керівництвом викладача. Під час розробки та презентації навчально-ігрових проектів іноземною мовою відбувається актуалізація іншомовного мовленнєвого запасу з теми, яка опрацьовується, пошук необхідного лексичного матеріалу, граматичних конструкцій, фонетичних зразків.

Використання навчально-ігрового проектування на заняттях з іноземної мови забезпечує: розвиток позитивної мотивації до оволодіння новими підходами в організації навчально-виховного процесу, потреб пізнання нового, засвоєння нововведень, взаємодії, самовдосконалення та самореалізації; оволодіння дослідницькими прийомами збору необхідної інформації, її аналізу, систематизації; формування вмінь розробки гіпотези, аргументації власної точки зору на проблему, формулювання висновків, самостійного здобування необхідних знань, застосування їх для вирішення нових пізнавальних і практичних завдань.

Методи та форми навчально-ігрового проектування на заняттях з іноземної мови дають змогу студентам відчувати себе активними суб'єктами навчально-виховного процесу, встановити партнерську взаємодію у відносинах з викладачем, розвинути творчі задатки, комунікативні та дослідницькі здібності, дозволяє ефективно набути навичок професійного спілкування іноземною мовою, вміння використовувати іноземну мову як засіб вирішення професійних завдань.

Література

1. Л.І. Медведєва Проектна методика вивчення іноземної мови в контексті сучасних педагогічних технологій [Електронний ресурс] / Медведєва Л.І. – Режим доступу до ресурсу : <http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/.../494/1/Medvedeva.pdf>
2. Копылова В.В. Методика проектной работы на уроках английского языка / Копылова В.В. – М.: Глобус, 2007, – 170 с.

